



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBASIS KARAKTER DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN  
KELAS IV SD 2 WERGU KULON KUDUS**

Oleh  
**HERY OKTAVIANTO**  
NIM 201033167

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBASIS KARAKTER DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN  
KELAS IV SD 2 WERGU KULON KUDUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
HERY OKTAVIANTO  
NIM 201033167**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *Moto:*

- ❖ *Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani.*

Di depan memberi contoh, di tengah membangun kemauan dan semangat, di belakang memberikan dorongan (Ki Hajar Dewantara).

### *Persembahan*

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Ayah, ibu dan kakakku, terima kasih untuk setiap kasih sayangmu yang tulus dan doa yang kau panjatkan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku.
- ❖ Teman-teman PGSD UNIVERSITAS MURIA KUDUS seperjuangan terimakasih atas doa, dukungan, dan semangatnya.

## PRAKATA

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbasis Karakter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus”.

Tahapan penelitian skripsi ini dimulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan penelitian sampai penyelesaian skripsi yang tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

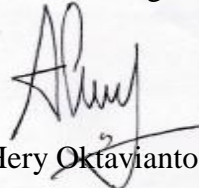
1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus .
2. Dr. Murtono, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus .
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Yusdi Asikin, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD 2 Wergu Kulon Kudus yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
6. Kistiyani, A.Ma.Pd. selaku guru kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus yang telah membantu dan mengarahkan pelaksanaan penelitian.

7. Siswa-siswi kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Teman-teman PGSD FKIP UMK Mas'ud, Edi Purwanto, Fajar, dan Bowo terima kasih telah membantu menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan PGSD FKIP UMK, untuk masa-masa indah selama 4 tahun yang tak terlupakan.
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu sampai terselenggaranya penelitian skripsi ini.

Peneliti menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman membuat penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kritik dan saran dari para pembaca untuk melengkapi dan memperbaiki skripsi ini dikemudian hari.

Akhirnya hanya kepada Allah S.W.T. kita bertawakal dan memohon hidayah serta inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Kudus, 23 Agustus 2014

  
Hery Oktavianto



## ABSTRACT

Oktavianto, Hery (2014). *Application of Cooperative Learning Type Teams Games Tournaments (TGT) Based Character to Student Learning Achievement On Civics Lesson IV Grade of Elementary School 2 Wergu Kulon Kudus*. Skripsi Elementary Education Department Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., (ii) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** *Teams Games Tournaments, Learning Achievement Civics.*

The background of this study due to low learning achievement Civics IV grade students in the Elementary School 2 Wergu Kulon Kudus. The purpose of this study is: 1) Describe improving student learning achievement; 2) Describe the character enhancement of student learning; 3) Describe the increase of teachers in managing learning in Civics fourth grade of Elementary School 2 Wergu Kulon Kudus through Cooperative Learning type Teams Games Tournaments based character.

Cooperative learning type Teams Games Tournaments based character is an effective learning way for students to compete with a group that is more fair than other learning competition. The learning step consists of: 1) Placement of heterogeneous groups of students; 2) Presentation of the class; 3) Learning heterogeneous group; 4) The game scores and academic records; 5) Team Award. The learning achievement of the study are expected to Civics is increasing behavior that includes cognitive, affective and psychomotor.

This classroom action research Kurt Lewin model made during 2 cycles. Each cycle consists of four steps, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects are 17 students, consisting of 9 men and 8 women. Using the data collection techniques of participant observation and structured, test evaluation of learning achievement, and documentation. Analysis technique used is the technique of quantitative analysis dan qualitative analysis technique.

The learning achievement of this study indicate Civics learning through Cooperative Learning type Teams Games Tournaments based character increases in each cycle. The percentage of completeness the learning achievement of classical learning in the second cycle increased from the initial conditions before the study 24%, the first cycle becomes 70% and increased in the second cycle becomes 82.35%. The percentage of students' learning attitudes increased from 73% in the first cycle to 94% in the second cycle. The percentage of students' learning skills increased from 67.5% in the first cycle to 85% in the second cycle. Percentage increase student learning character from 47.5% in the first cycle to 100% in the second cycle. While the skills of teachers percentage of 95.5% in the first cycle to 91.8% in the second cycle. Based on these research findings, it can be concluded that the learning achievement of student learning fourth grade of

Elementary School 2 Wergu Kulon Kudus be increased and work well after the use of Cooperative Learning type Teams Games Tournaments based character.

This research can be drawn the conclusion that the implementation of Cooperative Learning type Teams Games Tournaments based character in civics teacher skills can be increased, student learning achievement can be increased, and the character can increase student learning. The researchers suggested that further enhance students' learning motivation and morale. Teachers should be able to innovate learning models. While the principal shall provide the facilities and infrastructure that can support the learning process better.



## ABSTRAK

**Oktavianto, Hery (2014).** *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Karakter dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Pembimbing: (ii) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Teams Games Tournaments, Hasil Belajar PKn.*

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD 2 Wergu Kulon Kudus. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa; 2) Menjelaskan peningkatan karakter belajar siswa; 3) Menjelaskan peningkatan guru dalam mengelola pembelajaran pada mata pelajaran PKn kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus melalui pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis karakter.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis karakter adalah cara pembelajaran efektif bagi siswa untuk berkompetisi dengan kelompok yang lebih adil dibandingkan kompetisi pembelajaran lainnya. Langkah pembelajarannya terdiri dari: 1) Penempatan siswa kelompok heterogen; 2) Presentasi kelas; 3) Belajar kelompok heterogen; 4) Permainan akademik dan pencatatan skor; 5) Penghargaan tim. Hasil belajar PKn yang diharapkan adalah meningkatnya tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang dilakukan selama 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 17 siswa, terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan. Menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipan dan terstruktur, tes evaluasi hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran PKn melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis karakter meningkat disetiap siklus. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus II meningkat dari kondisi awal sebelum penelitian 24%, siklus I 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 82,35%. Persentase sikap belajar siswa meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II. Persentase ketrampilan belajar siswa meningkat dari 67,5% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Persentase karakter belajar siswa meningkat dari 47,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Sedangkan Persentase ketrampilan guru dari 95,5% pada siklus I menjadi 91,8% pada siklus II. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Wergu Kulon Kudus dapat meningkat dan



berhasil dengan baik setelah digunakannya pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis karakter.

Penelitian ini dapat ditarik simpulan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbasis karakter dalam PKn ketrampilan guru dapat meningkat, hasil belajar siswa dapat meningkat, dan karakter belajar siswa dapat meningkat. Peneliti menyarankan agar siswa lebih meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya. Guru hendaknya dapat menginovasikan model-model pembelajaran. Sedangkan kepala sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik.



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Definisi Operasional .....	10
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS MASALAH</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.1.1 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	12
2.1.2 Pendidikan Karakter .....	25
2.1.3 Hasil Belajar .....	28
2.1.4 Pembelajaran PKn di SD .....	32
2.1.5 Menunjukkan Sikap Terhadap Globalisasi di lingkungan dalam Pembelajaran PKn .....	35
2.1.6 Keterampilan Dasar Mengajar Guru .....	40

2.2 Penelitian yang Relevan.....	42
2.3 Kerangka Berpikir.....	45
2.4 Hipotesis Tindakan .....	46

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	48
3.2 Variabel Penelitian.....	49
3.3 Prosedur Penelitian .....	49
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.5 Validitas dan Reliabilitas .....	66
3.6 Teknik Analisis Data.....	70
3.7 Indikator Keberhasilan.....	75

### BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Prasiklus.....	76
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	82
4.2.1 Siklus 1.....	82
4.2.2 Siklus 2.....	113

### BAB V PEMBAHASAN

5.1 Keterampilan Guru Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berkarakter.....	146
5.2 Karakter Belajar Siswa.....	149
5.3 Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berkarakter.....	151
5.3.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	152
5.3.2 Hasil Belajar Ranah Afektif.....	157
5.3.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotor.....	159

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan .....	162
6.2 Saran.....	164

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>166</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>168</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn SD 2 Wergu Kulon Kudus .....	71
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Kognitif .....	72
3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Observasi Belajar.....	74
3.4 Kriteria Keberhasilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran .....	74
4.1 Data Ketuntasan Belajar Ulangan Harian Ke 3 Semester II.....	77
4.2 Nilai Ulangan Harian Ke 3 Semester II .....	79
4.3 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1.....	96
4.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1.....	98
4.5 Hasil Observasi Sikap Siswa Siklus 1.....	101
4.6 Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus 1 .....	103
4.7 Hasil Observasi Karakter Belajar Siswa Siklus 1 .....	106
4.8 Perbandingan Nilai Prasiklus dengan Nilai Akhir Siklus 1 .....	108
4.9 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2.....	128
4.10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 2 .....	130
4.11 Hasil Observasi Sikap Siswa Siklus 2.....	134
4.12 Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus 2 .....	136
4.13 Hasil Observasi Karakter Belajar Siswa Siklus 2 .....	139
4.14 Perbandingan Nilai Siklus 1 dengan Nilai Siklus 2 .....	141
5.1 Hasil Analisis Keterampilan Guru Siklus 1 dan 2.....	147
5.2 Hasil Analisis Karakter Siswa Siklus 1 dan 2.....	150

5.3	Hasil Analisis Tes Evaluasi Siswa Siklus 1 dan 2.....	153
5.4	Hasil Analisis Ranah Afektif Siswa Siklus 1 dan 2 .....	158
5.5	Hasil Analisis Ranah Psikomotor Siswa Siklus 1 dan 2.....	160



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Penempatan Meja Turnamen .....	22
2.2 Kerangka Berpikir Pelaksanaan PTK.....	45
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin .....	50
4.1 Ketuntasan Nilai Pra Siklus SD 2 Wergu Kulon Kudus.....	78
4.2 Kegiatan Doa Bersama.....	83
4.3 Kegiatan Apersepsi .....	84
4.4 Tahap Penempatan Kelompok Heterogen.....	85
4.5 Tahap Presentasi Kelas .....	86
4.6 Tahap Belajar Kelompok Heterogen.....	87
4.7 Tahap Permainan Akademik dan Pencatatan Skor .....	88
4.8 Tahap Penghargaan Tim .....	89
4.9 Kegiatan Apersepsi .....	90
4.10 Tahap Penempatan Kelompok Heterogen.....	91
4.11 Tahap Presentasi Kelas .....	92
4.12 Tahap Belajar Kelompok Heterogen .....	93
4.13 Tahap Permainan Akademik dan Pencatatan Skor .....	94
4.14 Tahap Penghargaan Tim .....	95
4.15 Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siklus 1.....	97
4.16 Persentase Keterampilan Guru Siklus 1.....	100
4.17 Persentase Sikap Siswa Siklus 1 .....	102

4.18	Persentase Keterampilan Siswa Siklus 1 .....	104
4.19	Persentase Karakter Siswa Siklus 1 .....	107
4.20	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 .....	109
4.21	Persentase Hasil Penelitian Siklus I.....	110
4.22	Kegiatan Apersepsi .....	116
4.23	Tahap Penempatan Kelompok Heterogen .....	117
4.24	Tahap Presentasi Kelas .....	118
4.25	Tahap Belajar Kelompok Heterogen .....	119
4.26	Tahap Permainan Akademik dan Pencatatan Skor .....	120
4.27	Tahap Penghargaan Tim .....	121
4.28	Kegiatan Apersepsi .....	122
4.29	Tahap Penempatan Kelompok Heterogen.....	123
4.30	Tahap Presentasi Kelas .....	124
4.31	Tahap Belajar Kelompok Heterogen.....	125
4.32	Tahap Permainan Akademik dan Pencatatan Skor .....	126
4.33	Tahap Penghargaan Tim .....	127
4.34	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2.....	129
4.35	Persentase Keterampilan Guru Siklus 2.....	132
4.36	Persentase Sikap Siswa Siklus 2 .....	135
4.37	Persentase Keterampilan Siswa Siklus 2 .....	137
4.38	Persentase Karakter Siswa Siklus 2 .....	140
4.39	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 2 .....	141



4.40	Data Persentase Hasil Penelitian Siklus 2.....	144
------	--	-----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Lembar Observasi Keterampilan Guru Pra Siklus .....	168
Lampiran 2 : Data Nama Siswa .....	171
Lampiran 3 : Data Nilai Pra Siklus .....	172
Lampiran 4 : Jadwal Penelitian .....	173
Lampiran 5 : Silabus Siklus 1 .....	174
Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 .....	179
Lampiran 7 : Ringkasan Materi Siklus 1 .....	184
Lampiran 8 : Kisi-Kisi Evaluasi Siklus 1 .....	186
Lampiran 9 : Lembar Evaluasi Siklus 1 .....	187
Lampiran 10 : Kunci Jawaban Evaluasi Siklus 1 .....	190
Lampiran 11 : Pedoman Penilaian Evaluasi Siklus 1 .....	191
Lampiran 12 : Uji Validitas Siklus 1 .....	192
Lampiran 13 : Uji Reliabilitas Siklus 1 .....	193
Lampiran 14 : Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus 1 Pertemuan I .....	195
Lampiran 15 : Kartu Soal dan Jawaban Kuis Siklus 1 Pertemuan I .....	196
Lampiran 16 : Lembar Observasi Afektif Siswa Siklus 1 Pertemuan I .....	200
Lampiran 17 : Lembar Observasi Psikomotor Siswa Siklus 1 Petemuan I .....	204
Lampiran 18 : Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus 1 Pertemuan I .....	207
Lampiran 19 : Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus 1 Pertemuan I .....	210
Lampiran 20 : Lembar Kerja Siswa (LKS) Siklus 1 Pertemuan II .....	216







Lampiran 66 : Surat Keterangan Selesai Bimbingan .....	332
Lampiran 67 : Surat Pernyataan.....	333
Lampiran 68 : Surat Permohonan Ujian Skripsi .....	334
Lampiran 69 : Daftar Riwayat Hidup .....	335



